Cassandra Crossing/ Costruttori e Sognatori

(170) —Nativi digitali che credono alla realtà virtuale quasi come fosse la realtà assoluta. Ma anche traghettatori che non riescono a…

Cassandra Crossing/ Costruttori e Sognatori

(170)—Nativi digitali che credono alla realtà virtuale quasi come fosse la realtà assoluta. Ma anche traghettatori che non riescono a impartirgli le istruzioni giuste per decodificare la loro vita nello Sprawl.

16 ottobre 2009—L'età di Cassandra (va per i tremila anni) e la perdita di neuroni che ne consegue le impedisce di scrivere codice o spippolare server in modo efficace; meno male che con la Rete può vendemmiare le risorse informatiche di cui abbisogna grazie al lavoro che altri continuano a donare.

Come in altre situazioni, però, perdere una facoltà ne potenzia altre, e il rimuginare ricordi diventa molto, molto più facile.

Ricordo infatti di essere stato molto colpito di quanto la società ed il mondo, immaginati già all'inizio degli anni '80 dagli scrittori di fantascienza del filone Cyberpunk, fossero simili a quelli che il mondo di oggi, sia reale che virtuale, sta raggiungendo a grandi passi.

Ma qui mi ero fermato, notando pure la coincidenza affascinante che Neuromante fosse stato pubblicato proprio nel 1984.

Ci sono tornato sopra in questi giorni, partendo dai cambiamenti che avvengono nel mio ambiente di lavoro, e mi sono reso conto che questa situazione è probabilmente del tutto naturale.

Il mondo di coloro che “fanno” è diviso in Costruttori e Sognatori.

Un tecnico appartiene probabilmente alla prima categoria ed uno scrittore alla seconda.

Appartenendo io alla prima categoria per inclinazioni, per studi e per lavoro, faccio infatti fatica ad alzare lo sguardo dalle cose intorno a me per scrutare l’orizzonte; chi si comporta così si trova talora ad aver esaminato e conoscere perfettamente tutti i sassi del sentiero, ma anche ad aver sbagliato strada.

Un Sognatore invece fa esattamente il contrario, non si cura delle cose vicine nemmeno quando inciampa nei sassi o cade nelle buche, perché gli è naturale scrutare l’orizzonte per vedere assai più lontano. Anche a lui però può capitare di guardare in una direzione totalmente sbagliata, e quindi di vedere lontano ma non arrivare a destinazione.

Morale spicciolissima; si può aver successo o sbagliare clamorosamente in ambedue i casi; è comunque molto più negativo per la sopravvivenza, e l’etologia ce lo insegna, eccedere in attenzione per quello che è lontano a discapito di quello che è vicino.

Ma veniamo al dunque. Sono stato sempre curioso di come vengono vissute l’informatica e la Rete da chi non le ha viste nascere.

Mi vien da pensare che sia come leggere un romanzo dall’inizio o partendo dal capitolo 8. A parte quello che si può ricavare dalla lettura, credo che l’esperienza che se ne ricava sia antitetica, come guardare un quadro ed essere nel quadro.

Nel mondo del lavoro, dalla scuola e nelle case c’è una quantità crescente di persone, solitamente giovani Nativi Digitali ed indifferentemente Costruttori e Sognatori, che guardano all’informatica ed alla Rete non come strumenti ma come realtà.

Guardano lo schermo, seguono con gli occhi la freccina del cursore ed ascoltano i click del mouse come se questi fossero la sostanza della Rete, e come se in questo modo loro controllassero lo strumento/Computer e percepissero il mondo/Rete nella sua totalità.

Il buon Jack Slater direbbe a questo punto: “Madornale errore!”.

Questo comportamento, dovuto probabilmente a gravi carenze educative di cui noi anziani siamo senz’altro corresponsabili, è infatti nella migliore delle ipotesi una dipendenza grave, e nella peggiore un pericolo.

L’informatica, la Rete sono una cosa diversa, uno strumento di estrema complessità e di difficilissimo uso.

Sono un mondo in cui talvolta nemmeno chi ci è nato dentro è in grado di muoversi con naturalezza e sicurezza; un mondo che nemmeno chi lo ha costruito è in grado di percepire nella sua completezza.

Le persone che lo “vivono” guardando il display sembrano muoversi con l’agilità di delfini nell’acqua, ma vivono invece in una illusione e come diretta conseguenza sono distaccati dalla realtà, sia del mondo materiale che della Rete.

E come accade spesso a chi vive distaccato dalla realtà, perdono occasioni ma ancor più corrono pericoli.

Chi sta seduto davanti ad un display con questo atteggiamento mentale è come chi crede di conoscere il mare guardandone la superficie: pensa di conoscerlo nella sua totalità spaziando lo sguardo dalla riva all’orizzonte, ma non ne conosce lo spessore, la profondità e la complessità. Perde l’occasione di nutrirsi, di trovare tesori sommersi e di evitare i pericoli che nuotano appena sotto la superficie.

Questo è preoccupante, perché i computer sono solo computer e sanno solo fare conti, e la Rete è un flusso di bit gestito e pagato da chi vuole guadagnarci, e regolamentato e plasmato da chi lo vuole usare per fini di controllo.

Riuscire a porsi queste domande aiuta a decidere se e come usare le risorse della Rete per far crescere se stessi e la società, sia Costruendo che Sognando: non esserne in grado può portare, come in effetti sta accadendo, a derive malsane.

Per chi vive nell’illusione di ciò che vede sul display, comportandosi nello stesso modo di chi crede che la televisione sia uno specchio della realtà, ci saranno sempre i soliti timonieri e guidatori poco raccomandabili in agguato.

Originally published at punto-informatico.it.

Scrivere a Cassandra—Twitter—Mastodon
Videorubrica “Quattro chiacchiere con Cassandra”
Lo Slog (Static Blog) di Cassandra
L’archivio di Cassandra: scuola, formazione e pensiero

By Marco A. L. Calamari on June 3, 2023.

Canonical link

Exported from Medium on January 2, 2024.